

Kompendium til Game of Who?



Indholdsfortegnelse

Spotterløb	3
Playmobilløb.....	4
Stubbeståning	5
Kanomusik.....	7
Tillidsøvelse.....	8
Pacman	8
Kokken & Lærlingen.....	9
Filmobservans	10
Kortopgave.....	10
Avistårn.....	11
Kassestabling	12
Hurtigløb (ikke afviklet aktivitet)	13
Kanobål.....	13
Generelle gode råd	15
Når du skal få den gode idé.....	15
Jeg skal finde på en god leg, hvad gør jeg?.....	15
Ekstrabladstesten.....	15

Spotterløb

Kort forklaring

Spotterløb er et løb hvor deltagerne er delt ind i hold, og disse hold skal forsøge ikke at blive opdaget af de andre hold, mens alle skal rundt til de samme poster.

Regler

Alle deltagere skal have et individuelt symbol på ryggen. På kurset blev disse symboler lavet med malertape direkte på ryggen af deltagerne, men det optimale er, at deltagerne får en t-shirt på, og symbolet så er malet direkte på t-shirten. Holdene bliver sendt af sted med mellemrum, og skal så rundt til de samme poster, mens de skal forsøge at holde deres "rygmærke" skjult for de andre hold. Det er tilladt at gå ryg mod ryg, eller hvad man ellers kan finde på for at skjule sit rygmærke, men man må ikke tage det af, og man må ikke tage en jakke udenpå rygmærket. Det er også tilladt for et konkurrerende hold at prøve at skille folk der går ryg mod ryg ad, eller vende folk om hvis de har lagt sig ned på ryggen. En sidste dimension er at deltagerne skal ramme en tid, som lederne på forhånd har bestemt, men som er hemmelig. Det handler altså ikke om at komme først eller sidst hjem, men forsøge at regne ud hvor lang tid aktiviteten er sat til, og så ramme den tid.

Point

I denne point gives point for følgende:

- Point for at finde en post (ikke nødvendigvis svare rigtigt, det kan man selv afgøre)
- Point for at komme tæt på den fastsatte tid.
- Point for at spotte et hold / minuspoint for at blive spottet af et andet hold.

Materialer

- Rygmærker. Enten på t-shirts eller som malertape der sættes direkte på deltagerne. Husk at gaffer tape og pakketape kan ødelægge tøjet.
- Poster. Behøver ikke at være svære at løse, det vigtigste er at holdene skal de samme steder hen. Det er sjovt hvis svarene til posterne kan findes på området, så man får skabt flere steder som holdene skal forbi.

Tanker

- Denne aktivitet kan bruges til mange forskellige aldersgrupper, dog skal man nok overveje det hvis man går langt ned i alder, da det kan blive lidt voldsomt hvis man forsøger at skille to personer ad.
- Aktiviteten kan sagtens foregå i mørke, men så bliver det en mere nærgående og voldsom aktivitet, i stedet for en aktivitet hvor det handler om at snige sig frem.
- Tiden kan eventuelt fastsættes efter man har set hvor lang tid holdene bruger på det.
- Hvis man giver point til hold og ikke til personer, kan man aftale at der skal være spottet f.eks. minimum tre rygmærker, for at der gives point.

Playmobilløb

Kort forklaring

En aktivitet hvor deltagerne arbejder individuelt. De skal rundt til mindre poster, og løse en opgave. Når en opgave er løst korrekt får deltageren udleveret en lille playmobilgenstand, som skal placeres på en playmobilplade. Sammen med genstanden får deltageren mulighed for at se et billede af hvor genstanden skal placeres.

Regler

I dette spil er der ingen hold, og alle deltagere får udleveret en playmobilplade til at starte med. Når spillet starter åbner tre poster, og disse er alle åbne i ti minutter. Posterne kan være alt fra "løs en gåde" til "lav en kolbøtte". Hvis en deltager løser en opgave korrekt får denne udleveret en lille playmobilgenstand. På posten kan deltageren også se et billede af, hvor denne playmobilgenstand skal placeres på pladen. I løbet af ti minutter er det altså muligt for en deltager at få optjent tre genstande. Når de ti minutter er gået lukker de tre poster, og tre nye poster åbner, på de samme steder. Igen får deltagerne mulighed for at gå rundt, og løse så mange opgaver som muligt. Det er tilladt for en deltager at høre en opgave, men vælge at gå videre for at se om der er en anden og nemmere opgave. Hvis deltageren kan nå det må man også gerne vende tilbage og løse posten, så længe det er inden for de ti minutter. Der køres fem runder, altså i alt 50 minutter med 15 opgaver og mulighed for at optjene 15 playmobilgenstande.

Point

I dette spil gives der point på følgende måde:

- Mange point for at have en genstand på sin plade (ligegyldigt placeringen). En genstand er symbolet på en løst opgave, og giver derfor flest point
- Færre point for at have placeret en genstand korrekt på pladen.

Materialer

- Playmobilsæt (eller andet sæt) nok til alle deltagere
- Opgaver nok til 15 poster
- Noget at skrive med til alle deltagere

Tanker

- Det er nok usandsynligt at I i kredsen vil have 16 ens sæt playmobil. Men spillet kan laves med noget andet, f.eks. lego, eller ting til en bordopdækning (en tallerken, en gaffel, en kniv osv.). Hvis det ikke er en mulighed, så kan hele dimensionen med at sætte genstanden rigtig på pladen fjernes, og deltagerne kan få udleveret en simpel genstand hver gang de løser en opgave (det kunne f.eks. være en ske, en tændstik, et stearinlys, osv.)

- Spillet kan godt laves i hold, men så skal man måske overveje at lave nogle opgaver der varer lidt længere tid, og så selvfølgelig også sætte rundetiden op til f.eks. 15 minutter.
- Denne aktivitet fungerede fint i mørke, hvilket også gav den en meget hyggelig stemning, men den kan også fint fungere i dagslys
- Tanken om opgaver i flere runder kan sagtens overføres til flere forskellige aldersgrupper, men man skal være opmærksom på at det kan være svært for puslinge og tumlinge at gå videre fra en opgave de ikke har lyst. Desuden kan disse aldersgrupper have svært ved at administrere den store grad af selvbestemmelse som denne post har.
- Denne aktivitet har en lang række af knapper man kan skrue på, for at få den til at passe til sine behov: sværhedsgraden af opgaverne, antallet af poster i en runde, antallet af runder, eller længden af den periode posterne er åbne i. Således kan aktiviteten måske fylde en hel eftermiddag, hvis runderne er en halv time, og posterne så er flere eller sværere.

Stubbeståning

Kort forklaring

Deltagerne skal se hvor lang tid de kan stå på en tilskåret stub.

Regler

Alle deltagere får tildelt en stub, som skal være skåret så den er nogenlunde lige i begge ender.

Hvis man har tid kan man sagtens lave længere stubbe og grave dem lidt ned så de står bedre fast i jorden. Stubbene vi brugte på kurset var mellem 30 og 40 centimeter høje. De kan sagtens være lavere, men bør ikke være højere. Når spillet går i gang skal deltagerne stille sig op på stubbene, og finde balancen. Der gives lige et par sekunder til at finde balancen, inden spillet for alvor starter. Når spillet er i gang kan man begynde at give deltagerne udfordringer. På kurset havde vi en række forskellige ting vi brugte, men det kan i virkeligheden være alt muligt, som fjerner koncentrationen fra balancen. Disse udfordringer uddeles tilfældigt som lederen af spillet ønsker det. Det er en vigtig regel at håndhæve, at der skal være komplet ro under hele aktiviteten. Når der er stille hjælper det til at give en bedre stemning, og det giver også deltagerne ro til rent faktisk at forsøge at præstere godt.

Point

Der gives point til den person eller det hold der står længst.

Materialer

- Stubbe nok til alle deltagere
- Forskellige ting der kan bruges som udfordringer: ting der skal holdes mellem knæene, ting der skal holdes på flad hånd og så videre.

Tanker

- Det er vigtigt at afgøre hvor lang tid aktiviteten må køre. Hvis man kun har en halv time er det en god idé at starte med rimelig svære udfordringer, som f.eks. meget tunge rafter, spande med vand osv.
- Hvis det er en holdopgave kan holdet inden spillets start skulle finde en kaptajn. Hver gang en ny udfordring bringes på banen skal kaptajnen så bestemme hvem fra holdet der skal have udfordringen, evt. uden at udfordringen er kendt.
- Hvis opgaven løses som hold kunne man sørge for at udfordringerne altid fordeles sådan at alle hold får den samme udfordring på samme tid. (f.eks. en fra hvert hold skal fra nu af have en kegle på hovedet) Hvis én fra holdet så falder ned, skal resten af holdet så overtage dennes udfordringer.
- Denne post er ikke optimal for de yngre klasser, da de ikke kan holde fokus så længe.



Kanomusik

Kort forklaring

Deltagerne skal i hold rundt til nogle forskellige poster, hvor de kan høre et stykke musik. Med sig rundt skal de have en kano.

Regler

Deltagerne deles op i hold, og hvert hold får udleveret en kano som de skal have med sig igennem hele løbet. Rundt i området er ophængt 10 poster, som hver består af en mp3-afspiller, med en enkelt sang på. En post er markeret med et knæklys, så den kan ses i mørket. For at øge deltageres chance for at kunne se en post på afstand, har de fået frataget deres lygter. Når et hold ankommer til en post skal de lytte til sangen, og prøve at gætte både kunstner og titel på sangen. Eftersom det er en individuel holdøvelse skal holdet altid følges ad, men deltagerne skal selv skrive deres svar ned. Der er altså mulighed for at bilde holdet ind, at kunstneren er Britney Spears, selvom man godt selv ved (og selv noterer på sit eget papir) at det er Shakira. Inden spillet starter får alle lov til at kigge på et kort over posterne, men de har ikke mulighed for at tage posterne med sig. Holdene har tre kvarter til at nå så mange poster som muligt.

Point

I dette løb gives der point på følgende måde:

- Point for en rigtig kunstner
- Point for en rigtig sangtitel.

Materialer

- Mp3-afspillere
- Høretelefoner
- knæklys
- kanoer (kunne også være noget andet besværligt, som en rafte)

Tanker

- Dette løb kan nemt bruges til mange aldersgrupper, man skal bare huske at variere musiknumrene efter hvem der skal kunne gætte dem. Det kunne også være sange fra march og lejr
- Tanken med kanoen er at gøre en meget lidt fysisk post til en ret hård fysisk post. Hvis man ikke har en kano kan man vælge at bruge noget andet, eller slet ingenting.

Tillidsøvelse

Kort forklaring

Et lige antal deltagere stiller sig i en cirkel. Deltagerne må gerne have en smule mellemrum mellem hinanden. Langsomt og kontrolleret læner hver anden i cirklen sig bagud af cirklen, mens den anden halvdel læner sig fremad i cirklen.

Regler

Deltagerne skal holde balancen på hinanden ved at bevæge sig kontrolleret og holde godt fast i hinanden.

Pacman

Kort forklaring

Legen er en fangeleg hvor det gælder om at samarbejde og ikke blive fanget af Pacman. Legen skal leges på et afgrænset område, hvor det gerne skal være muligt at bevæge sig omkring banen. Marker den evt. med kegler og/eller snor

Regler

Først opdeles deltagerne i hold a 2 personer. Hvert par skal aftale ord for de forskellige retninger det er muligt at gå (dette sker for at man er sikker på, når det er ens egen makker der taler til en.) eks. højre = øst, venstre = vest osv. Et par udvælges til at være Pacman. Når dette er gjort får den ene af personerne på hvert hold bind for øjnene. Pacman-makkeren og de andre deltagere med bind for øjnene placeres på banen. De andre deltagere skal stå uden for. Deres opgave er at "guide" deres blinde makker væk fra Pacman. For Pacman parret handler det selvfølgelig om at fange de andre.

Pacman går og klapper hænderne sammen, som om hans/hendes hænder er en stor mund. Når en deltager bliver fanget af Pacman ryger den person med makker ud af legen. Vinderen er den som står sidst tilbage og ikke er fanget af Pacman.

Materialer

- Kegler/Snor
- Øjenbind til halvdelen af deltagerne

Tanker

- Legen kan skalleres i antal og man kan evt. vælge 2 Pacman, hvis der er mange deltagere.

Kokken & Lærlingen

Kort forklaring

Her handler det om at være skarp på at lytte efter. 1 af jer skal være kok og de andre holdmedlemmer er lærlinge. Opgaven går ud på at lave en ret og samarbejde om det som hold. Kokken får opskriften mens lærlingene får køkkengrej og råvarer.

Regler

- Det er kun Kokken der ved, hvad der skal gøres.
- Kokken har ansvar for at uddele opgaverne mellem sine holdmedlemmer.
- Kokken skal under hele middagen og tilberedning holde sig inden for den cirkel der er lavet af reb.
- Det er kun kokken der må tale, men kokken må ikke røre eller smage på noget.
- Lærlinge skal kun parere ordre og må ikke sige noget overhovedet. De skal blot følge kokkens anvisninger.
- Enhver kok ved man skal huske at krydre

Point

- Vinderholdet er dem som først bliver færdige (16point), samarbejder bedst (16point) og får færrest strafpoint undervejs (16point). Laver den mest velsmagende ret (16point)
- Hvis kokken eller en af lærlingene overtræder reglerne får hele holdet 2 min. samt mister 8point straf, hvor de alle skal stå i cirklen og altså ikke må arbejde på maden.

Evt. Kan der tilføjes en opgave, som en af grupperne skal påtage sig. Hvis man modtager den vil alt give dobbelt. Men straffen vil være den samme. I dette tilfælde var bonusopgaven, at man skulle lave dobbelt så meget som de andre hold.

Materialer

Opskrifter

Ingredienser (inkl. Olie, salt, peber)

Køkkengrej

Vand

Trangiaer/gryder

4 stykker tov/kegler til at markere områderne kokken og lærlingene må være i

Tanker

- Opgaven kan laves med en hvilken som helst opskrift og tilpasses i sværhedsgrad efter aldersgruppe. Men forsøg at find en opskrift, hvor der er mange opgaver at udføre. Opgaven kan laves fra 2 deltagere på hvert hold og op efter.

kort, og deltageren må kigge denne bunke igennem. Hvis hjerter es er at finde skal dette kort bringes med tilbage til holdet. Hvis hjerter es ikke er i bunken må man sætte krukken tilbage igen, og så må den næste deltager løbe ud og kigge under en anden krukke. Det er vigtigt at kortene samles i rigtig rækkefølge fra es til konge.

Point

Der gives point efter hvem der først klarer opgaven, og får samlet alle hjertere.

Materialer

- 4 krukker eller lignende pr. hold der deltager
- 1 sæt spillekort pr. hold der deltager

Tanker

- Posten kan bruges i alle aldersgrupper, og holdene kan variere helt fra 3 til 20
- Man kan afgøre om deltagerne må snakke sammen mens posten er i gang. Hvis man synes kan man lave én runde hvor man må snakke sammen, og en anden runde hvor man ikke må
- Afstanden fra holdene til krukkerne kan varieres alt efter hvor fysisk hård posten skal være

Avistårn

Kort forklaring

Holdet skal i samarbejde lave et højt avistårn

Regler

Holdet får ved spillets start udleveret to aviser og en rulle tape. De har nu 10 minutter til at bygge så højt et avistårn som muligt. Tårnet skal kunne stå uden yderligere hjælpemidler.

Point

Der gives point for det tårn der er højest. Der kan eventuelt også gives point for det mest kunstneriske tårn.

Materialer

- Avispapir
- Tape

Tanker

- Hvis man vil kan denne aktivitet sagtens strække sig til et helt møde i de større klasser. Dog skal man så være opmærksom på at variere spillet, så alle kan få en opgave. For eksempel kan man sige at man skal optjene materialer til at bygge tårnet af, sådan at 10 englehop udløser en side avis, en sang fra march og lejr udløser et

stykke tape og så videre. Smid endelig flere materialer på, som f.eks. rør fra toiletruller, limstift, saks, snor osv.

- Hvis man vil bruge denne post som teambuilding kan man eventuelt beslutte at deltagerne på et hold ikke må tale sammen.

Kassestabling

Kort forklaring

En deltager skal bygge et tårn af mælkekasser, mens vedkommende sidder ovenpå det.

Regler

Denne post kræver klatresikring. En deltager sætter sig op på tre mælkekasser der er stablet ovenpå hinanden. Derefter får vedkommende stukket en mælkekasse mere i hånden, som skal bygges ovenpå tårnet. Han skal altså sætte fødderne i siden på den øverste kasse, rejser sig op, skubbe den nye kasse ind mellem benene, og sætte sig ned. Når deltageren har stablet 10 kasser skal han op og stå på dem. Når han er oppe at stå vil han lige præcis ikke kunne nå et stykke papir, som udløser point. Han er altså nødt til at springe fra kasserne (der er noget usikre) og op for at rive papiret fri af den klemme det hænger i.

Point

Der gives point for at få fat i papiret med point.

Materialer

- Klatreudstyr til en topsikring og en bundsikring
- Klatrehjelme til både klatrer, sikrer og hjælper (den der rækker kasserne op til klatreren)
- Mælkekasser
- Et hejsesystem hvor en person kan stå nede på jorden og trække pointsedlen op i en højde der lige præcis ikke kan nås stående.

Tanker

- Aktiviteten kan sagtens laves uden at deltageren skal op at stå på kasserne, så er det bare en god idé at have en snor i den nederste kasse, så man kan trække den væk under tårnet.
- Aktiviteten kan godt laves med yngre børn, men deres ben skal have en hvis længde for at de kan få en kasse imellem dem.

Hurtigløb (ikke afviklet aktivitet)

Kort forklaring

En rund bane afmærkes eks. på boldbanen eller rundt om søen. Banen skal tage ca. to min at gennemløbe med en rimelig fart på.

Regler

Cirkelløbet afvikles i 20 runder a to min. varighed.

Løbet laves i de fire hold. Et hold skal løbe 20 runder i alt, gennemsnitligt fem runder per person. Holdet afgør selv hvem der løber og hvornår. Hvert 2. minut starter der en ny runde, og hvis løberen fra sidste runde ikke er nået hjem inden de to minutter, er der ikke point i denne omgang. Holdet er dog ikke ude af spillet.

Point

Der gives point pr. omgang, men KUN til den der har løbet turen. For at løbe ruten gives der 2topoint. Vinderen af hver runde får fem point i stedet for to. Samtidig med det er en holdindsats gives der altså kun individuelle point. Det er altså kun de personer der løber, der har mulighed for at vinde point.

Materialer

Stopur

Reb

Kanobål

Kort forklaring

I denne aktivitet skal deltagerne kombinere to basale FDF-aktiviteter, nemlig bålmad og kanosejlads.

Regler

Deltagerne får ,i hold af fire, udleveret en kano, noget reb, et par rafter, og en halv olietønde. De skal nu ligge en plan for, hvordan de ved hjælp af de udleverede materialer vil bygge en konstruktion der kan bære to personer, og et bål til at lave aftensmad på. Når der er lagt en plan må holdene gå i gang med at bygge konstruktionen. Denne skal godkendes inden den søsættes. Når det er klaret må to personer fra holdet sætte sig i kanoen, og sejle ud på vandet. Her skal de forsøge at få tændt bål, men de har kun fået lov at have få store stykker brænde med ud i kanoen. En holdkammerat i våddragt skal altså svømme alt hvad de ellers skal bruge til madlavningen, ud til dem i kanoen. Det vil sige småt brænde, aviser, tændstikker og ingredienser til aftensmaden. Den sidste holdskammerat må stå på land og klargøre ingredienser, så dem i kanoen kun skal sammensætte dem, og altså ikke snitte dem el.lign.

Point

Der sættes forskellige delmål, som giver point til det hold der først klarer dem:

- Lav en plan for jeres konstruktion
- Byg jeres konstruktion
- Tænd bål på den søsatte konstruktion
- Få færdiggjort måltidet.

Materialer

- Kanoer
- Redningsveste
- Pagajer
- Halve olietønder
- Reb
- Rafter
- Ingredienser til et måltid
- Opskrift
- Våddragt
- Brænde
- Tændstikker
- Poser til at fragte materialer ud til kanoen

Tanker

- Denne aktivitet kræver at man tænker over sikkerheden.
- Denne aktivitet er nok bedst til de ældre klasser, da den kræver høj grad af selvstændighed
- Konstruktionen kan sagtens variere, kig hvad I har i kredshuset, og se om I kan løse opgaven med noget af det.



Generelle gode råd

Når du skal få den gode idé

Hvis du sidder og skal finde på noget skørt, sjovt og utroligt opfindsomt, så er der tit fuldstændig blankt på indersiden af hovedet. Hvis det sker, så prøv at tage udgangspunkt i nogle materialer du har, og som du synes kunne være sjove at bruge. Denne metode blev blandt andet brugt da vi skulle finde på aktiviteten ”playmobilløb”. Her sad vi med 20 ens sæt playmobil, og syntes de var sjove, og måtte kunne bruges på den ene eller den anden måde. Nogle gange kan man også sætte afsæt i en genstand, som man så ender med slet ikke at bruge, fordi man fik en anden brandgod ide. Det er helt okay, så længe den hjalp dig med at få tankerne på gled.

Jeg skal finde på en god leg, hvad gør jeg?

Hvis du prøver at opfinde en ny leg til dine pilte, kan det godt være ret svært. Prøv så at tænke på hvilke gamle lege dine pilte synes er sjove, og så find på et nyt twist til den.

Ekstrabladstesten

Nogle gange laver vi i FDF nogle aktiviteter, som set udefra kan virke lidt voldsomme eller underlige. I den situation er det en god idé lige at tænke igennem, hvordan situationen ville blive beskrevet, hvis der blev skrevet en artikel om det i Ekstrabladet, af en journalist der ikke forstår hvad FDF er og kan.

– et væld af værdier FDF